***Мухаметдинова Екатерина Александровна***
педагог дополнительного образования
МБУ «Центр событий»
г. Киселевск, Кемеровская область

# КВЕСТ И ПЕРФОРМАНС КАК ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ РАЗВИТИЯ ГИБКИХ НАВЫКОВ ПОДРОСТКОВ В ДОПОЛНИТЕЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ

***Аннотация:*** *в статье представлен практический опыт применения квест-технологии и элементов перформанса в работе педагога дополнительного образования с подростками 10–18 лет. Показано, как игровые форматы – линейные квесты, сюжетно-ролевые и детективные игры, квесты на базе знакомых настольных игр – обеспечивают целенаправленное развитие критического мышления, коммуникативных и командных навыков, а также способствуют сохранности контингента. Предложены готовые приемы и рекомендации по организации образовательных квестов силами одного педагога или нескольких объединений.*

***Ключевые слова:*** *квест-технология, перформанс, дополнительное образование, подростки, гибкие навыки, критическое мышление, командная работа, вовлеченность.*

Актуальность обращения к квест-технологии и перформансу обусловлена несколькими обстоятельствами. Во-первых, дополнительное образование строится на добровольном участии: подросток, которому неинтересно, просто перестает посещать занятия. В условиях, когда свободное время ребенка распределяется между цифровой средой, спортом и другими кружками, учреждению дополнительного образования необходимо предлагать форматы, способные удерживать интерес и одновременно вести к образовательному результату. Во-вторых, приоритеты государственной политики в сфере дополнительного образования, закрепленные в Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, прямо указывают на значимость современных активных технологий и



Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

личностного развития обучающихся. В-третьих, возрастает запрос на формирование у подростков гибких навыков: критического мышления, коммуникации, умения работать в команде и договариваться. Исследователи неоднократно отмечали снижение учебной мотивации школьников и подчеркивали, что интерактивные игровые технологии, в том числе квест, позволяют вовлечь в деятельность всех обучающихся [4]. Игра признается одной из наиболее эффективных форм развития гибких навыков в дополнительном образовании [3].

Под квестом понимается цепочка заданий, объединенных сюжетом и общей целью. Его образовательная сущность состоит в том, что каждое задание дает подсказку для перехода к следующей точке маршрута, а интрига удерживается за счет неопределенности: участники не знают, куда идти дальше, пока не решат текущую задачу. Перформанс добавляет эмоциональную вовлеченность: роль, реквизит, неожиданные повороты сюжета. Для подростка это способ прожить опыт – договориться в команде, распределить роли, проверить гипотезу, увидеть последствия своих решений. Технологическую основу составляет деятельностный подход: задания подобраны таким образом, чтобы быть немного сложнее того, что ребенок может сделать самостоятельно, но посильными в совместной работе. По определению исследователей, квест-технология является интегрированной: она включает проектную и игровую деятельность, проблемное обучение, ориентирована на результат и рефлексию [2; 7].

Первый профессиональный опыт автора статьи – линейный квест «Созвездия». В этом квесте каждое решенное задание давало подсказку участникам, где искать следующую точку маршрута. Показательно, что методической подготовкой к нему стала «бытовая» практика: многолетний опыт устройства цепочек подсказок в домашних условиях позволил заранее предвидеть, где участники могут затрудняться, какие подсказки работают, а какие запутывают.

Квест проходил в камерном формате (не более 10 участников), что позволяло уделить внимание каждому и отследить, как ребята справляются с разными типами задач. Маршрут включал 12 точек с головоломками различного типа: ана-


Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

граммы, логические цепочки, кроссворды, шифры. На одну точку маршрута уходило 5–7 минут, весь квест укладывался в комфортное время без переутомления. Результатом стали сформированные умения работать с информацией, договариваться и распределять роли в условиях неопределенности. Эмоциональный итог (участники сами находили «подарки») выступил внутренним мотиватором.

Когда требуется большая вовлеченность участников, применяются форматы, где механика игры напрямую тренирует критическое мышление и коммуникацию. Так, в педагогической адаптации игры в жанре детектива сохраняется ядро механики – асимметричные роли, скрытая информация, необходимость проверять факты и аргументировать подозрения, – при этом элементы, связанные с насилием, изымаются. Каждому участнику выдается карточка роли со своим мотивом и ограниченным набором сведений; в финале проводится общее голосование, где каждый участник должен обосновать, кого и почему он считает «предателем».

Второй пример – детективная игра по мотивам детективного романа А. Кристи: карточки персонажей с секретами, вводные с неожиданными поворотами (пропажа улики, ложный свидетель), обязательная рефлексия в конце: «На чем строилась ваша гипотеза?», «Где вы опирались на факты, а где – на догадки?». Это критическое мышление в действии: подростки учатся отличать факты от предположений, аргументировать позицию, проверять источники. Для разновозрастной группы участников 10–18 лет такие форматы эффективны: младшие вовлекаются через роли и реквизит, старшие – через сложность гипотез и неоднозначность улик.

Квест можно провести компактно – силами одного педагога для одной группы – или как крупное событие для нескольких творческих объединений: коллеги-педагоги подключаются к проведению, что облегчает подготовку и позволяет собрать на площадке 20–35 детей из разных кружков. Для подростков это выход за привычный круг общения: они учатся договариваться с новыми людьми, распределять роли в смешанной команде. По наблюдениям автора, такие знаком-



Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

ства нередко перерастают в устойчивые дружеские связи, что также является измеримым воспитательным результатом. Значимую роль играют волонтеры – добровольцы, которые помогают на станциях. Из практики, увлекшись квестом, они впоследствии сами предлагают участие в новых мероприятиях – внешнее подтверждение того, что формат «цепляет» и детей, и взрослых.

Особо следует отметить практику, когда старшие подростки (15–18 лет) сами становятся организаторами и ведущими станций для младших. Они учатся объяснять, держать темп, замечать, когда команда зашла в тупик. Для младших участников это авторитет ровесника и более мягкая подача правил. Квест в таком случае становится площадкой наставничества и формирования лидерских качеств.

Чтобы квест не оставался «просто веселым событием», результаты фиксируются по четырем группам показателей: вовлеченность (посещаемость, активность на станциях), командные навыки (распределение ролей, конфликты и их разрешение), критическое мышление (качество гипотез, проверка фактов), рефлексия (ответы на итоговые вопросы). Результаты эффективности и востребованности такой формы подтверждены данными административного контроля: за минувший 2025–2026 учебный год сохранность контингента учащихся в творческих объединениях-участниках составила 100%. При этом состав творческих объединений за тот же период пополнился новыми обучающимися – часть ребят пришла в объединение именно после участия в квестах, что говорит о привлечении, а не только об удержании. В анкетах обратной связи подростки чаще всего отмечали «было интересно работать в команде» и «понравилось искать доказательства», что коррелирует с целями развития гибких навыков. Косвенным, но показательным маркером служат и прямые запросы детей: «Давайте еще квест вместе».

Следует отметить, что квесты могут строиться на базе игр и оборудования, уже имеющихся в учреждении. Механика знакомой игры обыгрывается в сюжете: набор «Дженга» превращается в «разрушающуюся башню», где каждый блок – подсказка или условие; игра на баланс – в «переход через пропасть», где


Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

успех зависит от командной координации; сортер – в «сортировку артефактов» по признакам (цвет, форма, легенда), открывающую следующую точку маршрута. Такой подход снижает нагрузку на педагога и бюджет, а детям дает ощущение настоящей игры. Существенную роль играет применение генеративного искусственного интеллекта для оформления: по заранее составленным промптам быстро создаются карточки-улики, конверты, таблички и стикеры в едином стилистическом решении, что повышает «уровень игры» в глазах детей, даже если механики остаются простыми.

Из таких простых механик и складывается маршрут: набор станций не привязан к конкретной теме квеста, поэтому одни и те же типы заданий легко переиспользовать, меняя лишь содержание и уровень сложности под возраст участников. Так, на станции «Анаграмма-ключ» из набора букв собирается слово-подсказка; сложность варьируется от коротких слов для младших до длинных слов и ложных букв для старших. Станция «Логическая цепочка»: карточка с 4–5 предметами или явлениями, которые нужно выстроить по логике и объяснить принцип – тренировка аргументации и причинно-следственных связей. Станция «Шифр-координаты»: подстановка букв или шифр Цезаря со сдвигом на 3 буквы; расшифрованная фраза дает координаты следующей точки. Станция «Кроссворд-ориентир»: кроссворд из 5–6 вопросов по теме квеста, ключевое слово указывает локацию следующей подсказки.

Обобщение представленного опыта позволяет выделить условия, при которых квест дает наибольший педагогический эффект: это понятный сюжет, роли с мотивами, выбор с последствиями, четкие критерии оценивания и обязательная рефлексия. При этом важно учитывать, что разный возраст требует разной степени свободы, а бюджет можно свести к минимуму за счет режиссуры и простых приемов. Коллегам, планирующим собственный первый квест, целесообразно начать с малого – одного мероприятия на 45 минут; заранее прописать критерии результата; собирать обратную связь и рефлексию; не бояться импровизации, сохраняя структуру.



Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Представленный опыт показывает, что квест и перформанс в руках педагога дополнительного образования становятся не эпизодическим развлечением, а работающей педагогической технологией: они удерживают внимание и контингент, развивают критическое мышление и командные навыки, создают среду для межгруппового взаимодействия и наставничества – при относительно низких ресурсных затратах.

***Список литературы***

1. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».

2. Игумнова, Е. А. Квест-технология в образовании : учебное пособие / Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая. – Чита : Забайкальский государственный университет, 2016. – 164 с.

3. Катаева, Л. Н. Формирование soft skills у обучающихся учреждений дополнительного образования посредством игровой деятельности / Л. Н. Катаева, Н. Н. Терехова // Образование и воспитание. – 2020. – № 3 (29). – С. 52–54.

4. Маркова, А. А. Квест, как форма обучения в дополнительном образовании / А. А. Маркова, И. А. Масленникова // Вестник науки. – 2022. – Т. 5, № 7 (52). – С. 53–55.

5. Осяк, С. А. Образовательный квест – современная интерактивная технология / С. А. Осяк, С. С. Султанбекова, Т. В. Захарова // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1–2.

6. Сафонова, Е. В. Образовательный квест: смысл, содержание, технологические приемы / Е. В. Сафонова // Народное образование. – 2018. – № 1–2 (1466).

7. Коцуба, М. Л. Профессионально-личностное развитие педагогов с помощью квест-технологии / М. Л. Коцуба, С. И. Осипова // Международный научно-исследовательский журнал. – 2024. – № 4 (142). – DOI 10.23670/IRJ.2024.142.42.


Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)